LES SENTES : RÉSUMÉ DES RÈGLES

GG : grand groupe (plus de 8 personnes)

O Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Périmètre de jeu : parcours initiatique > bosquet (comprenant un bosquet ardent pour RP intense + zone hors-jeu
O (GG) : On y rajoute les sentes, qui sont les coulisses du jeu.

Mort du personnage : on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts... Idem si on s'ennuie.

La forêt de Millevaux : Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégore donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Les fouines : synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages.

Gestes traditionnels :
+ Salut mains en crochets : « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. »
+ Art des mains : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles).

Gestes fouines :
+ Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. »
+ Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
+ Claquement des doigts : « J'ai besoin qu'on m'apporte du jeu. »
+ Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que je te dis. »
+ Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »
+ La tête de coq avec les doigts : « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses :
- Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
- Tête de coq avec les dos : « Je vais bien. » ;
- Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ;
+ (GG) L'index en crochet : « Suis-moi dans le bosquet / dans les sentes. »

Revisitation : en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène

Langage fouine : pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index.

Rituels :
+ Il faut accomplir ses rituels ou on se transforme en horla.
+ « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
+ Un rituel annoncé par une fouine peut être considéré comme accompli.
+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

Prémisses : Choix de(s) communauté(s) + temps fort + pour chaque personnage une mission, un destin, 1 à 3 rituels.

Nos pensées et nos actes :
O Nos émotions nous gouvernent.
O Nous croyons au surnaturel.
O On croit tout ce qu'on nous dit.
O On fait tout ce qu'on nous demande.
O Le consentement est important.
O Tout est lié

Noter les tabous : Affection [ ] / Violence [ ] / Autre tabou :